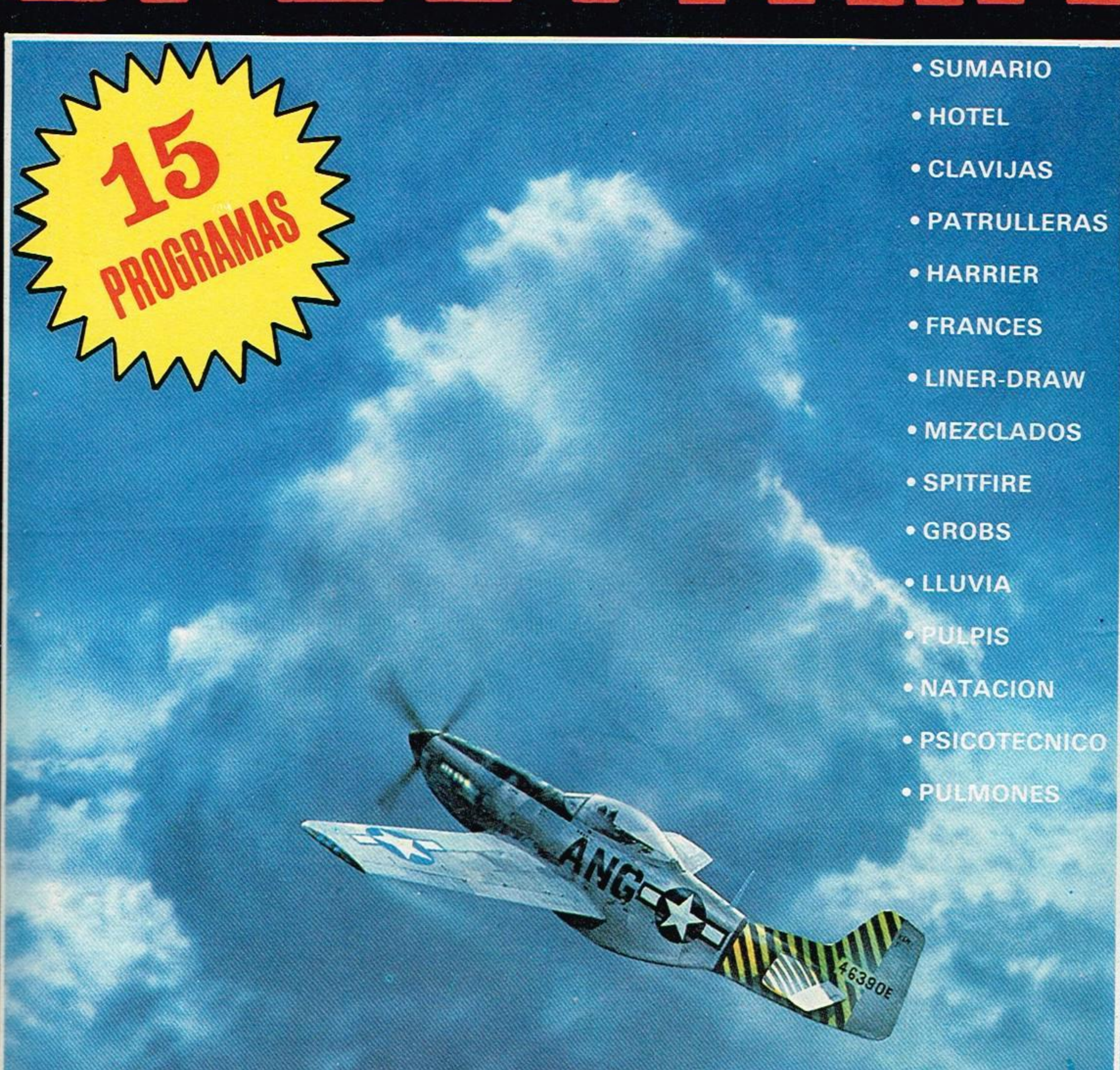
SOFT WARE PARA SPECTRUM

nº 11

375 PESETAS




SKUA
LO ÚNICO...
UN CHORRO
EFICAZ
PARA UNA BUENA CARGA DEL PROGRAMA EN TU ORDE-NADOR, COMPRUEBE QUE LA CABEZA DE SU PLATINA ESTE LIMPIA Y EL AZIMUTH PERFECTA-MENTE AJUSTADO. LIMPIELA CON EL PRODUCTO SKUA.
RADIO CASSETTES
FABRICADO POR
ASKLE CHEMICAL S.A.
ALICANTE (SPAIN)
LIMPIADOR DE RADIO CASSETTES
BOLETIN DE PEDIDO
Nombre y Apellidos ....
Direccion ....
Ciudad .... Telf. .... D.P. ....
Deseo recibir.. Limpiadores de cassettes al precio de 420 Ptas. Unidad.
Forma de pago: ☐ Talón ☐ Contrareembolso ☐ Giro postal
Remitir a GTS, S. A. - Bailén, n.º 20 - 1.º Izda. D.P. 28005



EDITORIAL

Resulta paradójico, pero en cualquier caso muy esperanzador, contemplar el rumbo que ha tomado el uso de los ordenadores personales. Es un hecho que las nuevas generaciones han sintonizado de forma extraordinariamente ágil con el uso y disfrute de estas nuevas "máquinas", y las han incorporado a su mundo sin reparo alguno, entregándose plenamente a las posibilidades que les ofrece para el presente y, sobre todo, para el futuro. Es fácilmente imaginable que muy pronto la mayor parte de los sistemas automáticos que utilizamos estén dirigidos por ordenadores. Transportes, comunicación, enseñanza, diversión, e incluso los asuntos de organización doméstica y personal serán campos en los que el programador podrá considerarse como el "brazo derecho" del hombre.

El transbordador tecnológico que supone la informática de hoy, nos llevará a ese orden de cosas que ya intuyen los más jóvenes, que en gran parte de los casos se inician a través del juego y la distracción, incorporando al plano de su imaginación el dominio de esa potente catapulta que supone el programador.

De momento, que te divertas.

Edita: Editorial GTS. C/. Bailén, 20. 1.º Izda. 28005 MADRID
Secretaria Redacción: N. Vera Clavijo. **Colaboradores:** Eugenio Garrido, J. F. Martínez, J. Bernal, R. Carralón, J. Ramos, Juan Jesús Ortega. **Dirección Artística y Técnica:** Jesús Negrete.
Publicidad: Dpto. propio-Avda. Mediterráneo, 42. 1.º C. 28007 MADRID. **Fotocomposición:** CREAGRAF, S.A. Telf. 466 56 95. **IMPRIME:** Diario de Avila, S.A.
Producción cassettes: Iberofón, S.A. **Distribuye:** R.B.A. Promotora de Edidiciones, S.A.
Depósito Legal: B. 1323-85.

SOFTSPECTRUM: Comentario de los programas

1. **SUMARIO**
2. **HOTEL:** Como botones que eres del hotel Royal Palace, deberás impedir que los huéspedes sonámbulos, que deambulan por el hotel en la noche, no caigan por el hueco del ascensor, puesto que ello te supondrá el despido.
   Para desplazar el ascensor hacia arriba emplea la tecla Q, y para moverlo en sentido descendente emplea la A.
   Como nota característica de este programa, diremos que el nivel de dificultad del juego varía constantemente, dependiendo del número de huéspedes que se encuentren levantados en cada momento. Has de tener mucho cuidado al desempeñar tu puesto, ya que si dejas caer algún huésped, tu partida terminará.
   Diremos, en general, que se trata de un gracioso programa, donde lo más divertido es ver cómo se acuestan y se levantan los huéspedes.
3. **CLAVIJAS:** El escenario de este juego es un panel de luces, que has de lograr encender, haciendo coincidir la fila seleccionada por el ordenador con la columna seleccionada por tí.
   Si la conexión es correcta, se encenderá una luz (siempre que sea correcta se enciende una de la diagonal) en color verde, y si la conexión no es correcta (no coincide la clavija conectada en la fila con la conectada en la columna) la luz se encenderá en color rojo y se te descargarán las pilas...
4. **PATRULLERA:** En este juego el protagonista es un pesquero español que se encuentra faenando en aguas marroquíes. Tú, como capitán de dicho barco, has de conseguir pescar el mayor número de peces, pero teniendo mucho cuidado de no ser apresado por las patrulleras marroquíes que vigilan sus aguas jurisdiccionales, y de no hacer colisionar tu barco con arrecifes, ballenas, etc...
   Como consejo te diremos que las aguas más seguras para llevar a cabo tu faena, son las del centro de la pantalla, ya que las patrulleras llegan pocas veces allí en su recorrido.
   Para controlar tu barco podrás emplear las siguientes teclas: Q. arriba; A. abajo; O. izquierda; P. derecha.
5. **HARRIER:** Como piloto de la marina real española, tendrás que aterrizar tu Harrier en la pequeña plataforma que hay en el portaviones prevista para tal efecto.
   Habrás de tener sumo cuidado de no chocar contra el portaviones, los aviones situados en su cubierta, o contra las frías aguas del mar. La maniobra de aproximación habrá de ser además lo más rápida posible, puesto que posees muy poco combustible, y si éste se te gasta antes de aterrizar, tu avión estallará en mil pedazos.
   Los controles para hacerse con el avión son los siguientes: Q. arriba; A. abajo; O. izquierda; P. derecha.
   Como nota curiosa te diremos, que el avión se mueve con inercia, por lo que afina tu tacto, no te vayas a estrellar.
6. **FRANCES:** En números anteriores, publicamos un programa de Inglés pero son muchos los estudiantes (y demás usuarios) los que estudian Francés. Para ellos hemos hecho este programa, que consiste en un cuestionario de español-francés o francés-español (a elegir), tras el cual se notifica al usuario el número de aciertos, el de fallos, y el nivel de conocimientos que alcanza.
   Una de las opciones del programa permite además listar todas las palabras que maneja el cuestionario.
   ¡¡¡Ya lo sabes, si lo tuyo es el Francés, no pases por alto este programa!!!
7. **INER-DRAW:** Te presentamos en esta ocasión otro programa de dibujo, pero diferente a todos los demás, porque incorpora una característica novedosa: ¡¡¡el cursor se desplaza con inercia!!!, de aquí que hayamos bautizado a este tipo de dibujo, como dibujo inercial. Esta cualidad nos permite dibujar curvas con gran facilidad. Los controles de este programa son los siguientes:
   Q. arriba; A. abajo; O. izquierda; P. derecha.
   S. graba en cassette la pantalla en curso (SAVE).
   L. carga del cassette una pantalla (LOAD).
   C. permite cambiar las coordenadas de desplazamiento X e Y.

F. para salir del programa (STOP).
Además de ésto, al principio del programa se te preguntan u serie de características sobre el trazo, tal como son el grosor, la concentración, y si se desea trazo continuo o discontinuo.
Para que el trazo sea una línea sencilla, introducir:
Grosor 1, Concentración 1, trazo continuo.
Para conseguir un trazo curioso (cinta a´rayas), introducir:
Grosor 8, Concentración 2, trazon continuo.
Estamos seguros que te divertirás con el uso de este programa.

8. **MEZCLADOR:** Este programa te ofrece y te enseña a usar una rutina en c/m, que te permitirá mezclar dos pantallas gráficas, de tres modos diferentes:
Modo XOR mezcla ambas mantallas como si se imprimises una sobre otra con OVER 1.
Modo OR superpone ambas pantallas.
Modo AND sólo se imprimen los puntos que son comunes en ambas pantallas. Por ejemplo, si una de las pantallas es una esfera, y el resto de la pantalla se encuentra en blanco, sólo aparecerá al mezclarlas, el trozo de pantalla de la esfera, pero con el dibujo que hubiese en la otra pantalla. Sería como ver la pantalla que está debajo, por los agujeros de la de arriba.

Las instrucciones de manejo de la rutina, se encuentran detalladas en el programa.

9. **SPITFIRE:** Como piloto del más famoso avión de la segunda guerra mundial, deberás abatir el mayor número de cazas enemigos antes de que ellos te derriben a tí.
Los controles del avión son los propios de un avión de su clase: O. izquierda; P. derecha; Q. para disparar tus metralletas.
Como notas significativas de este programa, diremos que está realizado en C/M, que posee unos gráficos aceptables, y que el sonido de los motores de los aviones es bueno.
¡¡¡Aunque el número de cazas enemigos sea muy superior al tuyo, no te desanimes, lucha para sobrevivir, y... diviértete, que es lo principal!!!

10. **GROBS:** Tu misión en este juego consiste en apoderarte de un tesoro enormemente protegido, por guardianes y por trampas de todo tipo. Has de llevar tu nombre hasta el tesoro sin pisar las minas, sin tocar las barreras energéticas, y sin ser descubierto por el perro robot, o los pequeños RIV (robots inteligentes para la vigilancia), ya que si te capturan te puedes dar por muerto.
Para conseguir puntos extra, deberás recoger las peras que hay repartidas por todas las habitaciones.
Para desplazar tu muñeco dispones de las siguientes teclas: q. arriba; a. abajo; o. izquierda; p. derecha.
¡¡¡Adelante valiente, intenta alcanzar el tesoro de los Grobs, antes de que otro aventurero lo consiga!!!

11. **LLUVIA:** Durante uno de los peores años de sequía que ha conocido la península, tú decides seguir adelante con tu plantación. Para ello te dispones a recoger todo el agua que te sea posible, incluso gota a gota, como en esta ocasión.
Recoge las gotas de lluvia que caen de las nubes que se desplazan por el cielo, impidiendo que se te caigan más de cinco, ya que de lo contrario la sequía se apoderará de nuevo de tu cosecha, y te quedarás arruinado.
Para desplazarte has de pulsar:
O. para ir a la izquierda.
P. para ir a la derecha.
CAPS SHIFT. para ir más deprisa (de 2 en 2).

12. **PULPIS:** Nuestra base energética localizada en la Luna ha sufrido otra invasión, esta vez por parte de los Pulpis, procedentes de una de las lunas de Júpiter. Con la intención de absorber todo nuestro foco de energía, que ellos necesitan para mantener más cálido el ambiente en su lejano planeta.
Tú eres el encargado de defender este núcleo energético, así que manos al teclado, y a procurar que no lleguen.
Dispones de las siguientes teclas para controlar tu cañón:
Q. desplaza el cañón hacia arriba.
A. desplaza el cañón hacia abajo.

P. lanza un chorro de energía del cañón, que aleja a los pulpis.
El alcance de tu rayo de energía es muy corto, así que afina tu puntería, ya que al menor descuido no lo podrás contar.

13. **NATACION:** Con la llegada de la primavera, nuestro Spectrum patrocina el décimo-octavo campeonato de natación sobre pista cubierta. Si participas en este campeonato, nadarás por la calle número 1 con el empleo de la tecla que desees del teclado.
Intenta hacer el menor tiempo posible, ya que puedes conseguir uno de los records mundiales.

14. **PSICOTECNICO:** Si estás pensando en sacarte el permiso de conducción de ciclomotores, estarás enterado de que es necesaria la realización de un examen psicotécnico, para comprobar si posees ciertas facultades, tal como la previsión y la habilidad.
Este programa es una simulación de uno de estos ejercicios, que consiste en dos pruebas:
1. En esta prueba aparece un móvil en pantalla, que se desplaza a una cierta velocidad, y entra en una zona roja donde se deja de ver. Tú has de calcular mentalmente cuándo crees que el móvil va a salir por el otro extremo; y cuando creas que lo va a hacer, pulsa cualquier tecla, y entonces el programa te dirá el tiempo de divergencia que has tenido (tu diferencia de tiempo con el original).
2. La segunda prueba es un poco más divertida, y consiste en llevar dos móviles por el interior de sus respectivas carreteras, procurando que ninguno de ellos choque. Tras llegar al otro extremo de la pantalla, el ordenador te indica el número de choque que ha tenido cada coche.

15. **PULMONES:** Con este programa podrás repasar las partes fundamentales de que consta el aparato respiratorio del hombre.
El programa está desarrollado como un cuestionario, realizado sobre un gráfico estructural de las partes indicadas.
El ordenador te va preguntando uno a uno los nombres de las partes que están señaladas con una flecha, y tras preguntarte todas te devuelve el número de aciertos, y el de fallos, además de un pequeño comentario sobre el resultado.
Por defecto del programa, para indicar FOSAS NASALES habrás de escribir únicamente la palabra FOSAS.

SOFTSPECTRUM: Ideas

Nuestra sección de ideas vuelve a estar colmada con aplicaciones referentes a las variables del sistema. En esta ocasión son tres las variables a tratar:

La primera de ellas es la llamada PIP, localizada en la dirección de memoria 23609, y que es la responsable de almacenar la duración del chasquido del teclado. Esta variable se inicia con el valor 0, y es posible alterarlo introduciendo en esta dirección valores entre 0 y 255, para alargar el sonido que se produce en cada pulsación de tecla. Se puede emplear en programas donde la introducción de datos sea numerosa, para que el usuario del programa tenga una mayor seguridad al introducir los datos, porque, como todos sabemos, el teclado del Spectrum no es muy de fiar.

La segunda de estas variables, es la llamada RASP, que se encuentra ubicada en la dirección 23608 y que almacena la duración del chasquido de alarma. El sistema operativo, la inicializa con el valor 64, pero podemos introducir valores menores, para que la duración del sonido sea menor, por ejemplo 0. El programa que se adjunta únicamente mete el valor en memoria, ya que no es posible saber si funciona hasta que no dispongamos una línea errónea (por ejemplo un error de carga).

La tercera y última de las variables es ERR NR, posicionada en la dirección 23610, y es la encargada de almacenar el código de informe de error menos 1. Se inicializa a 255 (para –1). Mediante el uso de esta variable, podemos simular cualquier error con sólo POKEar en ella el código del informe –1. Para ver cómo ésto es posible, copia y ejecuta el programa listado con el nombre ERR NR.

```
10 REM ****************
20 REM * G.T.S. * PIP *
30 REM ****************
```

```
40 REM
50 INPUT "DURACION DEL CHASQUIDO (0-255):",A
60 POKE 23609,A
70 INPUT "TU NOMBRE?";A$
80 PRINT A$
90 GO TO 50
```

```
10 REM *****************
20 REM * G.T.S. * RASP *
30 REM *****************
40 REM
50 INPUT "DURACION DEL SONIDO (0-255):",A
60 POKE 23608,A
```

```
10 REM *******************
20 REM * G.T.S. * ERR NR *
30 REM *******************
40 REM
50 REM (VALORES ENTRE 0-26)
60 REM
70 INPUT "CODIGO DE ERROR:";A
80 POKE 23610,A
```

HOTEL

ANGEL GARCIA DELGADO

IMPIDE QUE LOS HUESPEDES SONAMBULOS DEL HOTEL, CAIGAN POR EL HUECO DEL ASCENSOR.

TECLAS: Q:⇧ A:⇩




```
1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
2 CLS
3 LET A=USR 23464
```

```
  5 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
  6 LET R=25
 12 FOR A=0 TO 21*8
 14 POKE 65089+A,PEEK (23296+A)
 16 NEXT A
 20 DIM C(4,3)
 22 FOR A=1 TO 4
 24 LET C(A,2)=2: LET C(A,1)=2+(A*4): LET C(A,3)=0
 26 NEXT A
 30 GO SUB 1000
 80 LET P=0
 90 LET X=16
 92 GO SUB 200
100 IF INKEY$<>"" THEN GO SUB 200
120 GO SUB 300
199 GO TO 100
200 PRINT AT X,20;"  "
201 IF INKEY$="q" THEN LET X=X-4: IF X<4 THEN LET X=4
202 IF INKEY$="a" THEN LET X=X+4: IF X>20 THEN LET X=20
210 PRINT AT X,20;"gh": RETURN
300 FOR A=1 TO 4
310 LET E=C(A,3): LET XX=C(A,1): LET YY=C(A,2)
320 IF E=0 THEN IF RND>.99 THEN LET E=1: PRINT AT XX,YY;"a ";AT XX+1,YY;"b"
330 IF E=0 THEN GO TO 500
340 IF E=1 THEN PRINT AT XX,YY;" a";AT XX+1,YY;" b": LET YY=YY+1: IF YY>29 THEN
LET E=2: LET P=P+10: GO SUB 700: GO TO 400
350 IF E=2 THEN LET YY=YY-1: PRINT AT XX,YY;"i ";AT XX+1,YY;"j ": IF YY<3 THEN
GO SUB 600
360 IF SCREEN$ (XX+2,YY)=" " THEN GO TO 2000
400 LET C(A;2)=YY: LET C(A,3)=E
500 NEXT A: RETURN
600 IF RND>.5 THEN LET E=0: PRINT AT XX,2;"mn";AT XX+1,2;"  ": RETURN
610 LET P=P+10: GO SUB 700: LET E=1: RETURN
700 PRINT AT 1,25;P: RETURN
1000 BORDER 6: PAPER 6: INK 0: CLS
1010 PRINT AT 0,0;"????????????????????????????????RECORD: 0       PUNTOS: 0
 ????????????????????????????????"
1011 PRINT PAPER 8;AT 1,9;R
1012 PRINT '"eeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee"
1015 FOR A=1 TO 4
1020 PRINT "cdcdcdcdcdcdcdcdc:d  cdcdcdcdcde        e          ee   ee         eeomn
                     ee?                                e"
1030 NEXT A
1040 PRINT "cdcdcdcdcdcdcdcdcd  cdcdcdcdcdeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee  eeeeeeeeee"
1050 PAPER 8: RETURN
2000 FOR A=XX TO 20: PRINT AT A-1,YY;" ";AT A,YY;"k";AT A+1,YY;"l": BEEP 1/10,-a
: NEXT A
2010 PRINT AT 20,YY;" ";AT 21,yy;"f": BEEP 1,-20
2100 FOR A=1 TO 300: NEXT A
2110 CLS : PRINT AT 3,5;"!!! ESTAS DESPEDIDO !!!";AT 12,7;"OTRA PARTIDA (S/N)"
2120 IF P>R THEN LET R=P
2200 IF INKEY$="s" THEN GO TO 20
2210 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
2220 GO TO 2200
9998 CLEAR : LOAD *"m";1;"2s"SCREEN$
9999 SAVE "HOTEL"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

CLAVIJAS

ANGEL GARCIA DELGADO

HAS DE ENCENDER LAS LUCES DE LA DIAGONAL HACIENDO COINCIDIR FILA Y COLUMNA. TU MANEJAS LAS COL. TECLAS: DEL 1 AL 6




```
   1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
   2 LET R=0
   8 CLS
  10 LET L=USR 23464
  11 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
  12 FOR A=0 TO 21*8
  14 POKE 65089+A,PEEK (23296+A)
  16 NEXT A
  20 GO SUB 1000: GO TO 150
 100 PRINT AT XO,13;"cd "
 150 LET O=1+INT (RND*5)
 152 LET XO=7+2*O
 154 PRINT AT XO,13;"ffc"
 200 FOR A=1 TO 50
 202 LET A$=INKEY$
 204 IF A$>"0" AND A$<"7" THEN GO TO 500
 205 NEXT A
 300 GO TO 100
 500 LET H=VAL A$: LET YH=15+2*H
 510 PRINT AT 5,YH;"e";AT 6,yh;"e";AT 7,yh;"a"
 520 IF H=O THEN LET I=4: LET P=P+5
 530 IF H<>O THEN LET I=2: LET F=F+1
 540 PRINT AT XO,YH; INK I;"i": BEEP 1/2,10*I-30: PRINT AT XO,YH;"i"
 550 PRINT AT 1,8;P
 555 IF F>6 THEN GO TO 2000
 560 PRINT AT 5,YH;"a";AT 6,yh;"b";AT 7,yh;" "
 600 GO TO 100
1000 BORDER 6
1002 PAPER 6
1004 INK 0
1006 CLS
1010 PRINT AT 0,0;"kfffffffffffffl                      ePUNTOS:0    hfffgfgfgfgfgfl
   hfffffffffffffq   e e e e e e    eRECORD:0    e   e e e e e e    mfgffffffffff
```

```
n   e e e e e e     e                 a a a a a a     e                 b b b b b b
   e"
1020 PRINT AT 8,2;"e            kogogogogogol     hffffffffffcd pieieieieieie
   e            hfjfjfjfjfjfq     hffffffffffcd pieieieieieie     e
 hfjfjfjfjfjfq     hffffffffffcd pieieieieieie     e            hfjfjfjfjfjfq
   hffffffffffcd pieieieieieie     e            hfjfjfjfjfjfq     hffffffffffcd
 pieieieieieie     e            hfjfjfjfjfjfq     mffffffffffcd pieieieieieie
             mfrfrfrfrfrfn"
1030 PRINT AT 3,8;R
1035 LET P=0: LET F=0
1040 RETURN
2000 BEEP 1,-10: BEEP 1,-20
2010 CLS
2020 PRINT AT 3,0;"HAS HECHO MUCHOS CORTOCIRCUITOS.";AT 5,0;"!! SE TE DESCARGARO
N LAS PILAS!!"
2030 PRINT AT 11,7;"TU PUNTUACION:";P
2040 PRINT AT 17,7;"OTRA PARTIDA (S/N)"
2050 IF INKEY$="s" THEN GO TO 20
2060 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
2070 IF P>R THEN LET R=P: FOR A=1 TO 60 STEP 6: BEEP 1/10,A: NEXT A
2100 GO TO 2050
9998 CLEAR : LOAD *"m";1;"3s"SCREEN$
9999 SAVE "CLAVIJAS"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

PULPIS

ANGEL GARCIA DELGADO

DEFIENDE EL CENTRO DE ENERGIA DEL ATAQUE DEL EJERCITO DE PULPIS QUE HA ATERRIZADO EN LA LUNA.

Q:⇧ A:⇩ P: FUEGO




```
  1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
  2 CLS
  3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
  5 LET R=0
 10 LET A=USR 23464
 12 FOR A=0 TO 21*8
 14 POKE 65089+A,PEEK (23296+A)
 16 NEXT A
 20 DIM M(12)
```

```
  30 GO SUB 1000
 100 PRINT AT X,1;" "
 110 IF INKEY$="q" THEN LET X=X-1: IF X<9 THEN LET X=9
 115 IF INKEY$="a" THEN LET X=X+1: IF X>20 THEN LET X=20
 120 PRINT AT X,1;"f"
 130 IF INKEY$="p" THEN GO SUB 300
 140 LET XR=1+INT (RND*12)
 145 PRINT AT XR+8,M(XR);" "
 148 LET M(XR)=M(XR)-2
 160 IF M(XR)<2 THEN GO TO 500
 170 PRINT AT XR+8,M(XR);"h"
 200 GO TO 100
 300 PRINT OVER 1;AT X,2;"ggggggggggggggg": BEEP 1/100,20
 305 IF M(X-8)>17 THEN GO TO 350
 310 BEEP 1/50,30: LET P=P+5: PRINT AT 0,7;P
 315 PRINT AT X,M(X-8);"g"
 320 LET M(X-8)=30: PRINT AT X,30;"h"
 350 PRINT OVER 1;AT X,2;"ggggggggggggggg"
 355 RETURN
 500 FOR A=1 TO 10
 510 FOR B=1 TO 7
 515 PRINT AT XR+8,1; INK B;"h    "
 520 BEEP 1/50,B+A
 530 NEXT B: NEXT A
 600 FOR A=7 TO 0 STEP -1
 610 PRINT AT X,1; INK A;"f"
 620 BEEP 1/5,A: PAUSE 5
 630 NEXT A
 640 BEEP 1,-10
 700 IF P>R THEN LET R=P
 800 CLS
 810 PRINT AT 3,6;"TU NUCLEO ENERGETICO";AT 6,6;"HA SIDO ABSORBIDO!!!"
 820 PRINT AT 14,7;"OTRA PARTIDA (S/N)"
 850 IF INKEY$="s" THEN GO TO 20
 860 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
 870 GO TO 850
 900 STOP
1000 BORDER 0
1002 PAPER 0
```



```
1004 INK 7
1006 CLS
1008 FOR A=0 TO 255
1010 PLOT INK 3;A,112: DRAW INK 3;0,7+RND*32
1012 NEXT A
1014 FOR A=9 TO 20: PRINT AT A,0;"d": NEXT A
1016 PRINT AT 8,0;"l";AT 21,0;"m"
1017 PRINT AT 0,0;"PUNTOS:0";AT 0,19;"RECORD:";R
1018 PRINT AT 12,1;"f"
1020 FOR A=0 TO 28
1022 PRINT AT 2,A;" akc": BEEP 1/100,30
1024 PAUSE 5
1026 BEEP 1/100,50
1027 PAUSE 5
1028 NEXT A
1030 FOR A=2 TO 7
1032 PRINT INK 3; OVER 1;AT A,29;"akc"; INK 4;AT A+1,29;"akc"
1035 PAUSE 10+A*2
1038 BEEP 1/100,-A
1040 NEXT A
1050 LET A$="kkkjjjiiibbb????    "
1052 FOR A=1 TO 18
1054 PRINT PAPER 1; INK 4;AT 8,30;A$(A)
1056 BEEP 1/50,A: PAUSE 10
1060 NEXT A
1100 FOR A=1 TO 12
1102 FOR B=9 TO 21-A
1103 PRINT PAPER 8;AT B-1,30;" ";AT B,30;"e"
1104 BEEP 1/10,B
1105 NEXT B
1115 PRINT AT 21-A,30;"h": BEEP 1/50,30
1118 LET M(A)=30
1120 NEXT A
1130 PRINT AT 8,30;"b": BEEP 1,10
1140 LET X=12: LET P=0
1200 RETURN
9990 CLEAR
9995 LOAD *"m";1;"12s"SCREEN$
9999 SAVE "PULPIS"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

FRANCES

ANGEL GARCIA DELGADO

SI DESEAS HACER UN PEQUEÑO REPASO DE TU VOCABULARIO DE FRANCES, CONTESTA A ESTE CUESTIONARIO. (20 PREGUNTAS)




```
  1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
  2 LET l=USR 23464: BORDER 1: CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA": PAUSE 200
  3 INK 7: PAPER 1
  4 CLS
  5 POKE USR "n",24: GO TO 900
 10 LET AC=0: IF T=1 THEN LET I$="ESPA?OLA": LET J$="FRANCESA"
 12 IF T=2 THEN LET J$="ESPA?OLA": LET I$="FRANCESA"
 15 FOR A=1 TO 20
 20 CLS : PRINT AT 0,0; PAPER 3,,;AT 0,2;"CUESTIONARIO   PREGUNTA:";A
 25 LET l=1000+INT (RND*5): RESTORE l
 30 LET c=INT (RND*10): FOR b=0 TO c: READ a$,b$: NEXT b
 40 IF t=1 THEN LET p$=a$: LET r$=b$
 42 IF t=2 THEN LET p$=b$: LET r$=a$
 45 PRINT : PRINT "      A QUE PALABRA ";I$,''"CORRESPONDE LA PALABRA ";J$;":"
 46 PRINT : PRINT INK 5;TAB 16-LEN P$/2;P$
 50 INPUT "RESPUESTA? "; LINE S$
 60 IF S$<>R$ THEN PRINT : PRINT " HAS FALLADO LA RESPUESTA ERA:"'';TAB 16-LEN
R$/2; INK 6;R$: FOR N=5 TO 1 STEP -1: BEEP .2,N: NEXT N: BEEP 1,-10
 62 IF S$=R$ THEN PRINT : PRINT "   CORRECTO LA RESPUESTA ES:"'';TAB 16-LEN R$/
2; INK 3;R$: LET AC=AC+1: FOR N=1 TO 60 STEP 4: OUT 254,N: BEEP 1/100,N: NEXT N:
 BORDER 1
 70 NEXT A
 80 PAUSE 43: CLS
 90 PRINT AT 0,0;"          RESULTADOS          "
 92 PRINT '"      ACIERTOS......";AC''"      FALLOS........";20-AC''"      PORC
ENTAJE....";AC*5;"%"''"      PUNTUACION....";AC/2
100 BEEP 1/50,30
900 PRINT AT 10,0; PAPER 7,,;AT 10,12;"FRANCES"
901 PRINT : PRINT " 1- CUESTIONARIO FRANCES-ESPA?OL"''" 2- CUESTIONARIO ESPA?OL
-FRANCES"''" 3- LISTADO DE VOCABULARIO"''" 4- FIN"
902 PRINT : PRINT INVERSE 1,,
910 IF INKEY$="1" THEN LET T=1: GO TO 10
911 IF INKEY$="2" THEN LET T=2: GO TO 10
```

```
 912 IF INKEY$="3" THEN CLS : RESTORE 1000: FOR A=1 TO 5: PRINT AT 3,0;"  VOCABULARIO                ": FOR B=1 TO 10: READ A$,B$: PRINT A$,B$: NEXT B: PRINT : PRINT PAPER 3,,: PAUSE 0: BEEP 1/50,30: CLS : NEXT A: GO TO 900
 915 IF INKEY$="4" THEN RANDOMIZE USR 0
 920 GO TO 910
 999 STOP
1000 DATA "UN","UNO","DEUX","DOS","TROIS","TRES","QUATRE","CUATRO","CINQ","CINCO","SIX","SEIS","SEPT","SIETE","HUIT","OCHO","NEUF","NUEVE","DIX","DIEZ"
1001 DATA "VINGT","VEINTE","TRENTE","TREINTA","QUARENTE","CUARENTA","CINQUANTE","CINCUENTA","SOIXANTE","SESENTA","CENT","CIEN","MILLE","MIL","ONZE","ONCE","DOUZE","DOCE","TREICE","TRECE"
1002 DATA "NOIR","NEGRO","BLANC","BLANCO","VIOLET","VIOLETA","BRUN","MORENO","BLOND","RUBIO","ROUGE","ENCARNADO","BLEU","AZUL","VERT","VERDE","JAUNE","AMARILLO","ROSE","ROSA"
1003 DATA "LAMPE","LAMPARA","ARMOIRE","ARMARIO","TIROIR","CAJON","TABLEAU","CUADRO","LIT","CAMA","CENDRIER","CENICERO","MIROIR","ESPEJO","FAUTEUIL","BUTACA","TOILETTE","TOCADOR","MATELAS","COLCHON"
1004 DATA "PROFESSEUR","PROFESOR","CRAYON","LAPIZ","LIVRE","LIBRO","TABLE","MESA","CHAISE","SILLA","PORTE","PUERTA","FENETRE","VENTANA","HAUT","BAJO","GROS","GRUESO","LONG","LARGO"
9990 CLEAR
9995 LOAD *"m";1;"6s"SCREEN$
9999 SAVE "FRANCES"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

LLUVIA

ANTONIO GARCIA DGADO

RECOGE CON TU CUENCO, LAS GOTAS DE LLUVIA QUE CAEN DE LAS NUBES.

TECLAS:

O:⇦ P:⇨ CAPS :2-2




```
   1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
   2 CLS : PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA": PAUSE 200: BORDER 5: PAPER 5: INK 0: CLS
   3 PRINT AT 15,2;"PULSA UNA TECLA PARA EMPEZAR": PAUSE 43: BEEP 1/50,30: PAUSE 0: CLS : FOR a=23232 TO 23295: POKE a,32: NEXT a
   4 LET q=15
   5 LET x=1: LET y=0
   6 LET AC=0: LET FA=0: GO SUB 1000
```

```
   7 LET g=10: LET go=10
   8 FOR d=19 TO 21: PRINT AT d,0;"?": NEXT d: PRINT AT 19,1;"??": PRINT AT 13,0
;"??": PRINT AT 17,0;"????": PRINT AT 16,0;"????": PRINT AT 15,0;"???": PRINT AT
 18,0;"????": PRINT AT 14,0;"???"
   9 FOR z=19 TO 21: PRINT AT z,31;"?": NEXT z: PRINT AT 19,29;"??": PRINT AT 13
,30;"??": PRINT AT 17,28;"????": PRINT AT 16,28;"????": PRINT AT 15,29;"???": PR
INT AT 18,28;"????": PRINT AT 14,29;"???"
  10 PRINT AT x,y;"                                        ???????     ???????
   ??????????      ?????????       ??????       ?????????        ???????
     ???                                 "
  13 PRINT AT x+6,y;"   ???       ??????     ??      ?????       ????     ???
??      ????     ?????      ???                                      "
  15 IF y=31 THEN LET y=0
  20 LET y=y+1
  40 PRINT AT go,g;"?"
  45 PRINT AT go-1,g;" "
  50 LET go=go+1
  60 IF go>21 THEN PRINT AT 21,g;"?": BEEP 1/100,30: LET FA=FA+1: GO SUB 1000: P
RINT AT 21,g;" ": LET g=5+INT (RND*20): LET go=10
  70 IF go=20 THEN IF g=q THEN BEEP .05,30: LET AC=AC+1: GO SUB 1000: PRINT AT g
o-1,g;" ": LET g=5+INT (RND*20): LET go=10
 110 PRINT AT 21,q;"?": PRINT AT 20,q;"?"
 115 IF q>26 THEN : PRINT AT 21,q;" ": PRINT AT 20,q;" ": LET q=26
 117 IF q<5 THEN PRINT AT 21,q;" ": PRINT AT 20,q;" ": LET q=5
 120 IF INKEY$="o" THEN LET q=q-1: PRINT AT 21,q+1;" ": PRINT AT 20,q+1;" ": PRI
NT AT 21,q;;"?": PRINT AT 20,q;"?": GO TO 10
 130 IF INKEY$="p" THEN LET q=q+1: PRINT AT 21,q-1;" ": PRINT AT 20,q-1;" ": PRI
NT AT 21,q;"?": PRINT AT 20,q;"?": GO TO 10
 150 IF INKEY$="O" THEN LET q=q-2: PRINT AT 21,q+2;" ": PRINT AT 20,q+2;" ": PRI
NT AT 21,q;;"?": PRINT AT 20,q;"?": GO TO 10
 160 IF INKEY$="P" THEN LET q=q+2: PRINT AT 21,q-2;" ": PRINT AT 20,q-2;" ": PRI
NT AT 21,q;"?": PRINT AT 20,q;"?": GO TO 10
 500 GO TO 10
1000 PRINT PAPER 6;AT 0,3; INK 0;"ACIERTOS...";AC;AT 0,18;"FALLOS...";FA
1010 IF FA>4 THEN GO TO 2000
1020 RETURN
2000 REM *** MUERTE ***
2010 PRINT AT 7,11;"GAME  OVER"
2020 PRINT AT 11,4;"DEJASTE CAER MUCHAS GOTAS"
2030 PRINT AT 15,6;"OTRA  PARTIDA  (S/N)"
2040 IF INKEY$="s" THEN CLS : GO TO 3
2050 IF INKEY$="n" THEN RANDOMIZE USR 0
2060 GO TO 2040
9990 CLEAR
9995 LOAD *"m";1;"11s"SCREEN$
9999 SAVE "LLUVIA"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

INER-DRAW

ANGEL GARCIA DELGADO

TECLAS:

Q:↑ A:↓ O:← P:→

F: FINALIZAR

L: LOAD PANTALLA

S: SAVE PANTALLA

C: CAMBIAR X,Y




```
  1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
  2 CLS
  3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
  4 PAUSE 200
  5 CLS
  6 POKE 23658,0
 10 LET x=127
 11 LET y=87
 20 LET xb=x
 22 LET yb=y
 30 LET xi=0
 31 LET yi=0
 32 INPUT "COLOR DEL PAPEL:";P
 33 INPUT "COLOR TINTA:";T
 34 PAPER P
 35 BORDER P
 36 INK T
 37 CLS
 38 INPUT "PERDIDA DE INERCIA (S/N):"; LINE A$: LET I=0: IF A$="s" THEN LET i=1
 39 INPUT "TRAZO DISCONTINUO (S/N):"; LINE A$: LET TR=0: IF A$="s" THEN LET TR=
1
 40 INPUT "GROSOR DEL TRAZO (1-80):";G
 50 INPUT "CONCENTRACION TRAZO (1-";(g);"):";C
100 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 110
101 IF i=0 THEN GO TO 110
102 IF yi<0 THEN LET yi=yi+1
103 IF yi>0 THEN LET yi=yi-1
110 IF INKEY$="q" THEN LET yi=yi+1
120 IF INKEY$="a" THEN LET yi=yi-1
125 IF INKEY$="s" THEN INPUT "SAVE NOMBRE:"; LINE A$: SAVE A$SCREEN$
126 IF INKEY$="l" THEN INPUT "LOAD NOMBRE:"; LINE A$: LOAD A$SCREEN$
130 IF INKEY$="f" THEN STOP
```

```
200 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 210
201 IF i=0 THEN GO TO 210
202 IF xi<0 THEN LET xi=xi+1
203 IF xi>0 THEN LET xi=xi-1
210 IF INKEY$="o" THEN LET xi=xi-1
220 IF INKEY$="p" THEN LET xi=xi+1
222 IF INKEY$="c" THEN INPUT "X:";x,"Y:";y: LET yb=y: LET xb=x
230 LET x=x+xi
232 LET y=y+yi
235 IF x>255-g THEN LET x=255-g
236 IF x<0 THEN LET x=0
237 IF y<0 THEN LET y=0
238 IF y>175-g THEN LET y=175-g
239 OVER TR
240 FOR n=0 TO g-1 STEP C
250 PLOT xb+n,yb+n
255 DRAW x-xb,y-yb
260 NEXT n
270 LET xb=x
275 LET yb=y
280 OVER 0
290 IF INKEY$="r" THEN RUN 5
300 GO TO 100
9990 CLEAR
9995 LOAD *"m";1;"7s"SCREEN$
9999 SAVE " INER DRAW "CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

PATRULLERA

ANGEL GARCIA DELGADO

RECOGE LOS PECES QUE SUBEN A LA SU- PERFICIE SIN QUE TE COJAN LAS PATRULLE- RAS MARROQUIES.

Q:⇧ A:⇩ O:⇦ P:⇨




```
1 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9999
2 CLS
```

```
   3 PRINT AT 10,10;"PARA LA CINTA"
   8 LET A=USR 23464
  10 FOR A=0 TO 21*8
  20 POKE 65089+A,PEEK (23296+A)
  30 NEXT A
  40 GO SUB 1000
  50 LET X=6: LET Y=0
  52 LET XB=6: LET YB=0
  60 LET X1=12: LET X2=10: LET Y1=30: LET Y2=0
  70 LET P=0
 100 IF INKEY$="Q" THEN LET X=X-1: IF X<6 THEN LET X=6
 110 IF INKEY$="A" THEN LET X=X+1: IF X>18 THEN LET X=18
 120 IF INKEY$="O" THEN LET Y=Y-1: IF Y<0 THEN LET Y=0
 130 IF INKEY$="P" THEN LET Y=Y+1: IF Y>30 THEN LET Y=30
 140 IF RND>.7 THEN GO SUB 9000
 200 PRINT AT X1,Y1;"  ": LET Y1=Y1-1: IF Y1<0 THEN LET X1=6+RND*12: LET Y1=30
 205 IF SCREEN$ (X1,Y1)>"b" THEN LET X1=6+RND*12: LET Y1=30
 208 PRINT AT X1,Y1;"ef"
 210 PRINT AT X2,Y2;"  ": LET Y2=Y2+1: IF Y2>30 THEN LET X2=6+RND*12: LET Y2=0
 212 IF SCREEN$ (X2,Y2+1)>"b" THEN LET X2=6+RND*12: LET Y2=0
 215 PRINT AT X2,Y2;"cd"
 300 LET T$=SCREEN$ (X,Y)
 310 IF T$>"b" THEN IF T$<"q" THEN GO TO 2000
 315 IF T$="u" THEN GO SUB 1500
 320 LET T$=SCREEN$ (X,Y+1)
 330 IF T$>"b" THEN IF T$<"q" THEN GO TO 2000
 332 IF T$="u" THEN GO SUB 1500
 500 PRINT AT XB,YB;"  ";AT X,Y;"ab": LET XB=X: LET YB=Y
 600 GO TO 100
1000 BORDER 5: PAPER 5: INK 0: CLS
1010 PRINT AT 0,0;"q??????????????????r                  ?PESCADO... 0    ?    qr
  s??????????????????t     st"
1020 PRINT AT 4,0;"ihmhmhmhmhihihmhihmhihmhmhmhmhihkjkjkjkjkjkjkjkjkjkjkjkjk
jkj"
1030 PRINT AT 19,0;"ihmhmhmhmhihihmhihmhihmhmhmhmhihkjkjkjkjkjkjkjkjkjkjkjkj
kjkj",,
1035 REM
1040 FOR A=1 TO 5
1042 LET X=6+RND*11: LET Y=2+RND*26
1043 PRINT AT X,Y;"hi";AT X+1,y;"jk"
1045 LET X=6+RND*11: LET Y=2+RND*26
1046 PRINT AT X,X;"no";AT X+1,y;"jk"
1050 NEXT A
1060 FOR A=1 TO 30: GO SUB 9000: NEXT A
1200 RETURN
1500 LET P=P+2: PRINT PAPER 8: INK 8;AT 1,12;P: BEEP .001,30: RETURN
2000 PRINT AT XB,YB;"  ": FOR B=1 TO 6: FOR A=0 TO 5: PRINT INK A;AT X,Y;"ab": B
EEP 1/10,A-B: NEXT A: NEXT B
2010 BEEP .6,-10
2020 CLS : PRINT AT 3,5;"TU BARCO HA SIDO HUNDIDO";AT 5,7;"!!! ESTAS MUERTO !!!"
2030 PRINT AT 14,7;"OTRA PARTIDA (S/N)"
2040 IF INKEY$="S" THEN RUN 40
2050 IF INKEY$="N" THEN RANDOMIZE USR 0
2060 GO TO 2040
9000 LET XP=6+RND*12: LET YP=RND*30: IF SCREEN$ (XP,YP)=" " THEN PRINT AT XP,YP;
"u"
9010 RETURN
9998 CLEAR : LOAD *"m";1;"4s"SCREEN$
9999 SAVE "PATRULLERA"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```



DISPONIBLE PARA ZX SPECTRUM
SOFTWARE
Sound-on-Sound
Sound on Sound es una marca registrada producida y distribuida por Iberofón, s. a.
Telf. 671.22.00 / 04/08/12/16
JUEGA CON EL FUTURO
THE ROCKY HORROR SHOW
SPECTRUM 48K
DON'T DREAM IT... PLAY IT!
RCA
CRL
Sound-on-Sound
PERSONAL COMPUTER
CASINO ROYAL
SPECTRUM 48K
sinclair
ZX Microdrives
Sound-on-Sound
PERSONAL COMPUTER
OCP
¡¡¡NO LO SUEÑES!!! ¡JUEGALO!
SIENTE LA EMOCION DE LO DESCONOCIDO
CORRE TU PROPIO RIESGO
SALVA A TU COMPAÑERO/A ATRAPADO/A
REUNE LOS FRAGMENTOS DEL CUADRO
SON TU AMULETO
"BLACK JACK" ¡¡¡EL JUEGO DE CARTAS MAS EMOCIONANTE!!!
¡¡¡CASINO ROYAL!!!
"LA EMOCION DEL JUEGO POR TODO LO ALTO"
¡¡¡POR FIN EN CASTELLANO!!!
LA PRIMERA COMEDIA MUSICAL EN VIDEO-JUEGO
Graphis, S.A. Publicidad


LIBRERIA DE
SOFTWARE
Spectrum
16
48
375 PTS.
nº
7
YA ESTA A LA VENTA
15
PROGRAMAS
• SUMARIO
• TRANSPORTE
• REACTOR DE URANIO
• EN LA CARRETERA
• NIOBIO
• GALLINERO
• PRUEBA TU FUERZA
• RAID SOBRE LONDRES
• CRUCERO ESPACIAL
• PHANTOM FIRE
• LA RANA
• SLALOM
• CAZA DE PERDICES
• EL GORI
• EXPEDICION A MIRANA